

ANOTHER GREAT GAME
BROUGHT TO YOU BY



WATCH OUT FOR THIS LOGO
ON OTHER TITLES

For all enquiries about this or any other Domark game, please
write or telephone our special customer support department at
Ferry House, 51-57 Lacy Road, Putney, London SW15 1PR.
Tel: 081 780 2224

Sega is a trademark of Sega Enterprises, Ltd.
© 1987 from Japan Importation Co., Ltd. All Rights Reserved.
Sega and the Sega logo are registered trademarks of Sega Enterprises, Ltd.
All other trademarks are the property of their respective owners.
Sega and the Sega logo are registered trademarks of Sega Enterprises, Ltd.
Ferry House, 51-57 Lacy Road, Putney, London SW15 1PR, England.

This game is licensed by Sega Enterprises, Ltd.
for play on the Sega Master System.
Printed in Japan

Trivial Pursuit

GENUS EDITION



SEGA
Master System

INSTRUCTION
MANUAL

THIS PRODUCT
is brought to you by



For all enquiries about this or any other Domark game,
please write or telephone our special
customer support department at Ferry House,
51-57 Lacy Road, Putney,
London SW15 1PR. Tel: 081 780 2224

WARRANTY

Domark reserves the right to make improvements in the product described in this manual at any time and without notice.

Domark makes no warranties expressed or implied with respect to this manual. Its quality, merchantability or fitness for any particular purpose.

If any defect arises during the ninety day limited warranty on the product itself (i.e. not the software programme) which is provided "as is", return it in its original condition to the point of purchase.

GARANTEE

Domark behält sich das Recht vor, zu jeder Zeit eine neue Verbesserung
Verbesserungen in dem in diesem
Handbuch beschriebenen Produkt
vorzunehmen.

Domark gibt keine Garantie oder andere
Garantie für das Handbuch. Seine Qualität,
seine Verlässlichkeit oder Eignung für einen
bestimmten Zweck, falls überhaupt, ist
Garantierung von K. Tegen an Domark an
Produkt selbst unter 90 Tagen im
Software-Programme danach. Es ist, so wie
es ist, in dem Zustand, in dem es
geliefert wird.

GARANTEE

Domark se réserve le droit d'améliorer le
produit décrit dans ce manuel à n'importe
quel moment sans préavis. Domark ne
s'engage à aucune garantie, exprimée ou
tacite, concernant ce manuel, sa qualité, sa
valeur marchande ou son utilisation à des
fins particulières.

Si le produit lui-même subit une panne
programmée, égale, ou est vendu "as is", il
est soumis à un défaut quelconque pendant
un 90 jours de la limite de garantie,
rapporté à l'achat, ou doit être envoyé à son
distributeur.

GARANZIA

La Domark si riserva il diritto di apportare
modifiche al prodotto descritto in questo
manuale in qualsiasi momento e senza
avviso di preavviso.

La Domark non fornisce garanzie espresse
o implicite rispetto al presente manuale, la
sua qualità, commerciabilità, e adattezza
per qualunque scopo particolare.

Qualora si verificassero difetti nel prodotto
stesso così che il programma di software,
che viene fornito "come è", subisse il
difetto dello stesso periodo, il cliente
deve, in tempo di garanzia, farlo
consegnare al rivenditore.

Starting Up

- 1 Set up your Sega Master System or Master System II as described in the instruction manual. Plug in Control Pad 1.
- 2 Make sure the power switch is OFF. Then insert the Sega cartridge into the Power Base.
- 3 Turn the power switch ON. In a few moments, the Title screen appears.
- 4 If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure the Power Switch is turned OFF when inserting or removing your Cartridge.

- 1 Sega Cartridge
- 2 Control Pad 1
- 3 Control Pad 2



Vorbereitung

- 1 Schließen Sie Ihr Sega Master System oder Master System II-Gerät wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Steuerpad 1 an.
- 2 Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf OFF gestellt ist, und stecken Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
- 3 Schalten Sie das Gerät am Netzschalter auf ON. Kurz darauf erscheint automatisch der Titelschirm.
- 4 Falls der Titelschirm nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus (Netzschalter auf OFF). Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie dann den Netzschalter wieder auf ON.

Wichtig: Den Netzschalter vor dem Einschalten oder Herausnehmen einer Spielkassette stets auf OFF stellen.

- 1 Sega-Spielkassette
- 2 Steuerpad 1
- 3 Steuerpad 2

Mise en route

- 1 Installez votre Sega Master System ou Master System II de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le pad de commande 1.
- 2 Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans le console.
- 3 Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
- 4 Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours d'avoir l'interrupteur d'alimentation sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

- 1 Cartouche Sega
- 2 Bloc de commande 1
- 3 Bloc de commande 2

Inicio

- 1 Prepárese su sistema Sega Master System o Master System II como se describe en el manual de instrucciones. Enchufe el controlador 1.
- 2 Asegúrese de que el interruptor de alimentación está en posición OFF. Introduzca entonces el cartucho Sega en la consola.
- 3 Ponga el interruptor de alimentación en ON. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
- 4 Si no aparece la pantalla del título, ponga el OFF el interruptor de alimentación. Asegúrese de que el cartucho está correctamente insertado. Entonces, vuelva a poner en ON el interruptor de alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que el interruptor de alimentación está en OFF antes de meter o de sacar el cartucho.

- 1 Cartucho Sega
- 2 Controlador 1
- 3 Controlador 2



The aim of the game is to collect a full set of different coloured "wedges" by moving around the board and answering trivia questions in 8 different categories.

HOW TO PLAY

The rules are simple. Each player starts  the centre position on the board. With a roll of the die you move around the board, collecting a wedge from each category by landing on the positions at the end of each spoke of the wheel on the board and correctly answering a question in that category. The first person to collect a wedge from each category and to return to the centre is correctly answer a question randomly selected from any category by the other player(s), wins the game. To help you keep track of your progress, each wedge collected is shown in your playing piece.



Das Ziel des Spiels besteht darin einen kompletten Satz verschiedenfarbiger "Kuchen" zu sammeln, indem man um das Brett herumläuft und Fragen zum Allgemeinwissen in 8 unterschiedlichen Kategorien beantwortet.

DIE SPIELREGELN

Die Regeln sind einfach. Jeder Spieler startet in der Mitte des Spielbretts. Du wurfst und bewegst dich über das Spielbrett. Immer wenn du auf einem Feld am Ende der "Radspichen" landest und die Frage richtig beantwortest, erhältst du einen "Kuchen". Du brauchst einen für jede Kategorie. Wer zuerst alle sechs "Kuchen" erworben hat, wieder in der Mitte angekommen ist und dort eine Frage aus einer beliebigen von den anderen Spielern bestimmten Kategorie beantwortet hat, gewinnt das Spiel. Damit du nicht die Übersicht verlierst, wird jeder "Kuchen", den du gesammelt hast, in deinem Spieler-Stein angezeigt.

Le but du jeu est d'obtenir une série complète de sections de "camembert" de différentes couleurs. Pour cela, il faut se déplacer sur le jeu et répondre aux questions "triviales" de 8 catégories distinctes.

COMMENT JOUER

Les règles sont simples. Chaque joueur commence à partir du centre central du plateau. Avec le dé, tu peux te déplacer. Pour collecter une portion de "camembert", il faut lire placée à l'extrémité d'un "rayon" du plateau et répondre correctement à une question de la catégorie correspondante. Le gagnant est celui qui a gagné toutes les portions de chaque catégorie, retourné au centre et répondu correctement à une question d'une catégorie choisie par un des autres joueurs. Pour visualiser si tu as gagné, chaque portion obtenue apparaît sur votre jeu.

El objetivo de juego es reunir una colección completa de pedacitos de diferentes colores. Para eso, el jugador debe desplazarse por el tablero, contestando preguntas sobre el tema (triviales) en 8 categorías distintas.

COMO JUGAR

Las reglas son sencillas. Cada jugador empieza desde la posición central del tablero. Tras el dado y después por el tablero el jugador va obteniendo pedacitos de "queso" a la vuelta del tablero y a contestar correctamente la pregunta del "rayo" correspondiente. El ganador es el que ha ganado todos los pedacitos de cada tema y ha vuelto al centro y contestado correctamente una pregunta elegida al azar por el otro jugador del tema cualquier tema. Para saber si has ganado, cada pedacito obtenido aparece en tu ficha.

SUMMARY OF CONTROLS

E: Directional Button (D-Button)

- Press UP or DOWN to move the marker at the Start/Options screen
- Press LEFT or RIGHT to move the question left and to cycle through move options

F: Button 1

- Press to start the game.
- Press to select option settings.
- Press to move the die.

G: Button 2

- Press to replay tunes (while tunes running)
- Returns you to option screen (before die is thrown)
- Pause Button (on the Console)
- Pause/Unpause
- Reset Button
- Resets entire game

ZUSAMMENFASSUNG DER STEUERUNG

1. Richtungsknopf (D-Knopf)

- OBEN oder UNTEN drücken, um die Markierung auf dem Start-Optionsbildschirm zu bewegen
- LINKS oder RECHTS drücken, um den "Fragebogen" zu bewegen und durch die Bewegungsaktionen zu gehen.

2. Knopf 1

- Zum Spielbeginn drücken
- Drücken, um Optionen zu wählen
- Zum Würfeln drücken

3. Knopf 2

- Zum Wiederholen der Methoden drücken (sobald die Zeit läuft)
- Bringt dich zurück zum Optionschirm (vor dem Würfeln)
- Pauseknopf (auf der Konsole)
- Unterbrechen/Spiel wieder aufnehmen
- "Reset" Knopf
- Startet das Spiel ganz neu

RESUME DE COMMANDES

1. Bouton directionnel (Bouton D)

- Appuyez vers le HAUT ou le BAS pour Sélecter le Marqueur sur l'écran Départ/Options
- Appuyez vers la GAUCHE ou la DROITE pour déplacer l'essai question et faire défiler les options de jeu

2. Bouton 1

- Commencer le jeu
- Sélectionner les différents réglages
- Lancer le dé

3. Bouton 2

- Utiliser le pour répéter un en musical (lorsque la chaine est en marche)
- Vous ramène à l'écran options (avant que la dé soit lancé)
- Bouton Pause (sur la Console)
- Pause/Reprendre le jeu
- Bouton Reset
- Recommence le jeu depuis le début

RESUMEN DE CONTROLES

1. Botón Direccional (Botón D)

- Pulsar arriba o abajo para mover el marcador a la pantalla de Inicio/Opciones
- Pulsar izquierda o derecha para mover el objeto de preguntas y para circular por las opciones

2. Botón 1

- Pulsar para iniciar el juego
- Pulsar para elegir la opción deseada
- Pulsar para tirar el dado

3. Botón 2

- Pulsar para volver a escuchar la música (mientras el grabador esté en marcha)
- Te devuelve a la pantalla de opciones (antes de tirar el dado)
- Botón de Pausa (en la consola)
- Pause/Continuar
- Botón de Reiniciar
- Reinicia el juego completamente

STARTING THE GAME

You will first be presented with the title screen. Press button 1 to start the game.

The first option is to select the language version you require from the national flag. Move the question left and right using the joystick until the words below the flag you require. Press button 1 to select the language.

You must now enter the names of the players. You may edit the names using up and down on the joystick to alter the letter and left and right to move onto a different letter position, up to a maximum of 5 letters. Press button 1 when you have put the name in. The highlight bar will now automatically move down to enter the next name. Select EXIT when all the names have been entered. Select EXIT from the left-hand menu and you will be presented with further options.

- EDIT NAMES:** This returns you to the names menu again.

- START GAME:** This begins the game.

SPIELSTART

Zunächst erscheint der Titelbildschirm. Drück Spielbeginn (Knopf 1) um das Spiel zu starten.

Mit der ersten Option wählst du, anhand der Nationalflaggen die Version in der von dir gewünschten Sprache. Bewege mit dem Joystick den "Fragebogen" nach links und rechts bis er unter der von dir gewünschten Flagge steht. Wähle diese Sprache mit Knopf 1.

Nun mußt du die Namen der Spieler eingeben. Du kannst sie verändern indem du mit dem Joystick nach oben oder unten gehst, um die entsprechenden Buchstaben zu wählen, und nach rechts oder links, um auf eine bestimmte Buchstabenposition zu gelangen. Der Name darf bis zu 5 Buchstaben haben. Drücke Knopf 1 wenn du den Namen eingegeben hast. Die Markierung "cursor" hat automatisch in die Zeile darunter wo der nächste Name eingegeben werden soll. Wähle ABRECHEN wenn alle Namen eingegeben wurden. Wähle nun ABRECHEN-E in dem Menü auf der linken Seite, um weitere Optionen zu erhalten.

- NAMEN ÄNDERN:** Damit gehst du zum Namensmenü zurück.

- SPIEL STARTEN:** Damit beginnt das Spiel.

COMMENCER LE JEU

Vous serez d'abord présenté l'écran générique. Appuyez sur le bouton 1 pour commencer le jeu.

La première option permet de sélectionner la langue sur laquelle jouer, grâce aux drapeaux des différents pays. Déplacez l'essai question vers la gauche ou vers la droite à l'aide du joystick jusqu'à ce qu'il se trouve sous le drapeau voulu. Appuyez sur le bouton 1 pour sélectionner la langue correspondante.

Vous devez ensuite entrer les noms des joueurs. Pour modifier les noms, utilisez le joystick haut et bas pour faire défiler les lettres, gauche et droite pour changer de position de lettre. Vous avez la droit à 5 lettres maximum. Appuyez sur le bouton 1 lorsque le nom est correctement entré. La barre de sélection passera automatiquement à l'entré suivante. Sélectionnez SORTIE une fois tous les noms entrés. Sélectionnez SORTIE sur le menu de gauche et vous obtiendrez les autres options.

- MODIFIER NOMS:** Pour rentrer de nouveau les noms.

- COMMENCER LE JEU:** Permet au jeu de commencer.

INICIAR EL JUEGO

Primero aparecerá el título de la pantalla. Pulsar botón 1 para elegir iniciar el juego.

La primera opción es seleccionar a partir de las banderas nacionales a donde que necesites. Mueve el "cursor de preguntas" (question left) de izquierda a derecha usando joystick del "bot" hasta que se encuentre debajo de la bandera que quieras. Pulsar el botón 1 para seleccionar esa opción.

Ahora debes escribir los nombres de los jugadores. Puedes editar los nombres con un máximo de cinco letras. Mover el dedo de arriba o abajo para cambiar una letra, y de izquierda a derecha para pasar a otra letra. Pulsar el botón 1 cuando tengas escrito el nombre. La barra de selección se desplazará automáticamente a la entrada siguiente. Selecciona "EXIT" cuando tengas escrito todos los nombres. Selecciona EXIT en el menú de la izquierda y aparecerán más opciones.

- EDITAR NOMBRES:** Esta opción te lleva de nuevo al menú de los nombres.

- INICIAR JUEGO:** Esta opción inicia el juego.

1) **NEW GAME:** This resets Trivial Pursuit when selected during a game - it is inactive at the very start.

2) **TIME:** Press button 1 and use up and down and button 1 again to select the time limit for questions from 5 seconds to 9 minutes. The default time is 30 seconds.

3) **SOUND:** Press button 1 to switch these sound effects ON or OFF.

4) **SCORE CHART:** This table displays all the currently entered players their weights, and a percentage score (1) each question category. Questions not yet attempted are blank. Press button 1 to exit.

Select **START GAME** to begin playing Trivial Pursuit.

1) **NEUES SPIEL:** Dieses wird "Trivial Pursuit" neu begonnen, wenn du diese Option während eines Spiels wählst. Diese am Anfang steht sie nicht zur Verfügung.

2) **ZEIT:** Drücke Knopf 1, gehe nach oben und unten und drücke wieder Knopf 1, um für die Beantwortung der Fragen eine Zeitbegrenzung zwischen 5 Sekunden und 9 Minuten anzugeben. Die vorgegebene Dauer ist 30 Sekunden.

3) **TON:** Knopf 1 drücken, um diese Soundeffekte EIN oder AUSZUSCHALTEN.

4) **PUNKTETABELLE:** Auf dieser Tabelle wird alle momentan eingetragenen Spieler mit ihren "Werten" und einer Beantwortungsquote (in %) für jede Kategorie aufgeführt. Bei jeder noch vorgegriffenen Kategorie erscheinen keine Angabe. Zum Abbrechen Knopf 1 drücken.

1) **WIELES SPIEL STARTEN:** um "Trivial Pursuit" zu beginnen.

2) **NEUES SPIEL STARTEN:** um "Trivial Pursuit" zu beginnen.

1) **NOUVELLE PARTIE:** Cette option permet de recommencer le jeu depuis le début si vous la sélectionnez pendant une partie. Elle est inactive au départ.

2) **CHRONO:** Appuyez sur le bouton 1 puis, sur haut ou bas sur le joystick et enfin à nouveau sur le bouton 1 pour sélectionner le limite de temps pour répondre aux questions. Cette limite est comprise entre 5 secondes et 9 minutes. Le réglage par défaut est 30 secondes.

3) **COUAC:** Appuyez sur le bouton 1 pour activer ou désactiver les effets sonores.

4) **TABLÉAU DES SCORES:** Ce tableau affiche tous les joueurs participant ainsi que leurs portions de camembert qui ils possèdent, et un score en pourcentage pour chaque catégorie de questions. Si certaines catégories n'ont pas encore été tentées, elles resteront en blanc. Appuyez sur le bouton 1 pour sortir.

Sélectionnez COMMENCER LE JEU pour commencer une partie de Trivial Pursuit.

1) **JUEGO NUEVO:** Esta opción renicia el Trivial Pursuit cuando la seleccionas en el comienzo de una partida. No se puede utilizar al comienzo del juego.

2) **CRONOMETRO:** Pulsa el botón 1 y utiliza el botón hacia arriba y hacia abajo y el botón 1 de nuevo para seleccionar el límite de tiempo para responder las preguntas de 5 segundos a 9 minutos. El tiempo de definición se de 30 segundos.

3) **GRABIDO:** Pulsa el botón 1 para conectar o desconectar estos efectos de sonido.

4) **TABLA DE PUNTUACION:** Esta tabla muestra todos los nombres que se han registrado para la partida, sus porciones de camembert y el porcentaje de la puntuación según la parte cada grupo de preguntas de cada tema. Las preguntas que todavía no se han intentado contestar están en blanco. Pulsa el botón 1 para salir.

Sélectionnez (NUEVO JUEGO) (START GAME) para empezar a jugar Trivial Pursuit.

PLAYING

Player One will now be asked to throw the die. Press button 1 and the die will automatically be thrown and the result displayed. Press button 1 to see your move options. These are indicated by flashing "ghost" counters. Press the popped left and right to cycle through these positions. The question category will be displayed for each position in the top bar in the game's right hand corner of the screen. Additionally, it is possible to BROWSE the board by pressing and holding down button 2 and using the directions on the joystick to scroll the entire board - this allows you to check on the positions of the different coloured wedge questions to plan your strategy. Release button 2 and press left or right to re-centre on a ghost position.

There are four types of positions to move to in the game: **THROW AGAIN**, **NORMAL QUESTION POSITION**, **WEDGE QUESTION** or the **CENTRE**.

THROW AGAIN If you have selected a "THROW AGAIN" move your counter will be moved to the point and you will be invited to throw the die again.



DAS SPIEL

Spiele 1 wird nun zum Würfeln aufgefordert. Wenn du Knopf 1 drückst wird automatisch gewürfelt und das Ergebnis auf dem Display angezeigt. Drücke Knopf 1, um die Züge zu sehen. Diese werden durch blinkende "Geister" (Ghosts) dargestellt. Drücke den gepoppten links oder rechts, um durch diese Positionen zu gehen. Die Fragekategorie für jede Position wird oben rechts in der Spielfläche angezeigt. Zusätzlich ist es möglich das Brett zu durchsuchen, indem du Knopf 2 gedrückt hältst und die Richtung mit dem Joystick angibst, über das gesamte Spielbrett gehst. Auf diese Weise kannst du die Positionen der verschiedenfarbigen Fragen (Fragen) über den ganzen Spielplan zu gucken, um deine Strategie zu planen. Wenn du Knopf 2 loslässt und den Joystick links oder rechts drückst, kannst du eine der "Geister" Positionen einnehmen.

Da kommt dich 4 Zinsen Spiel auf vier verschiedene Positionen bewegen: **NOCH EINMAL WÜRFELN**, **NORMAL QUESTION POSITION**, **WEDGE QUESTION** oder **MITTE (CENTRE)**.

1) **NOCH EINMAL WÜRFELN:** Wenn du diese Feld gewählt hast, wird dein Spielstein darüber gesetzt und du wirst gezwungen nach vorne zu rücken.

LE JEU

Le joueur 1 devra lancer le dé. Appuyez sur le bouton 1 et le dé sera automatiquement lancé. Le résultat sera affiché. Appuyez sur le bouton 1 pour visualiser les déplacements possibles. Les différentes positions sont indiquées par des points qui clignotent. Appuyez sur gauche ou droite sur le joystick pour passer en revue ces positions. Pour chaque position, la catégorie des questions sera affichée dans le coin supérieur droit de l'écran. Il est également possible de BROWSE l'ensemble du jeu en maintenant enfoncé le bouton 2 et en utilisant les directions du joystick pour faire défiler tout le jeu. Cela vous permet de repérer les positions où se peut gagner les différentes portions de camembert. Il suffit de relâcher votre stratégie. Relâchez le bouton 2 et appuyez sur gauche ou droite pour vous re-centrer sur l'une des positions qui clignotent.

Il y a quatre types de positions dans le jeu: **RELANCER**, **QUESTION NORMALE**, **QUESTION WEDGE** ou le **CENTRE**.

1) **RELANCER:** Si vous sélectionnez un déplacement RELANCER, votre pion sera placé à cette position et vous devrez lancer le dé.

COMO JUGAR

Ahora se le pedirá al jugador 1 que lance el dado. Púlsate botón 1 y se lanzará automáticamente. Se mostrará automáticamente. Púlsate botón 1 para visualizar las desplazamientos posibles. Los diferentes posiciones son indicadas por los puntos que clignotean. Appuyez sur gauche ou droite sur le joystick pour passer en revue ces positions. Pour chaque position, la catégorie des questions sera affichée dans le coin supérieur droit de l'écran. Il est également possible de BROWSE l'ensemble du jeu en maintenant enfoncé le bouton 2 et en utilisant les directions du joystick pour faire défiler tout le jeu. Cela vous permet de repérer les positions où se peut gagner les différentes portions de camembert. Il suffit de relâcher votre stratégie. Relâchez le bouton 2 et appuyez sur gauche ou droite pour vous re-centrer sur l'une des positions qui clignotent.

En el juego hay cuatro tipos de posiciones: **RELANCER**, **QUESTION NORMAL**, **QUESTION WEDGE** o el **CENTRO**.

1) **RELANCER:** Si has seleccionado un desplazamiento RELANCER, tu ficha será colocada a esta posición y deberás tirar el dado de nuevo.



<p>1. WEDGE QUESTION: Your counter will be moved to this point and you will now be asked a question.</p>	<p>1. NORMALE FRAGE: Dein Spielstein wird auf dieses Feld gesetzt, und dir wird eine Frage gestellt.</p>	<p>1. QUESTION NORMALE: Votre pion sera placé à cette position et on vous posera une question.</p>	<p>1. PREGUNTA NORMAL: Tu feras se déplacer à cette position le pion et te le fera une pregunta.</p>	<p>3. THE PROJECTION ROOM – This is for questions with a picture.</p> <p>You may get any one of these three rooms, irrespective of the question category you have selected.</p> <p>The DM will give you your question along with any associated music or picture. The timer (the snail) will then begin counting down. If you are answering a music question, it is possible to replay the tune again by pressing button 2 whilst the timer is running. When the snail reaches the "END", the answer will automatically be displayed. If you have answered the question before this time limit, press button 1 to reveal the answer. You will then be asked whether you got the answer correct or not. Use left or the joystick to highlight "YES" right to highlight "NO". Press button 1 to confirm. DM will then congratulate or console as you and then leave the room. Press and hold button 1 to make him run!</p> <p>If you have answered correctly, you will be asked to throw the dice again and continue with the next question. If it was a wedge question that you answered correctly, you will be awarded that wedge (assuming you have not already won it).</p>	<p>3. DER PROJEKTIONSRAUM: 3 Fragen zu einem Bild geben.</p> <p>Du kannst in allen dieser Räume einen beliebigen musikalischen Hintergrund oder ein gewähltes Fragebildergemalt.</p> <p>Der Quizmaster stellt dir eine Frage zusammen mit der dazugehörigen Musik oder einem Bild. Der kleine Schnecke beginnt mit dem Countdown. Wenn du eine Frage mit Musik beantwortest, kannst du die Melodie noch einmal abspielen, indem du Knopf 2 drückst, bevor die Zeit abgelaufen ist. Wenn die Schnecke das "END" erreicht, wird automatisch die Antwort gezeigt. Hast du die Frage vor Ablauf der Zeit beantwortet, drücke Knopf 1, um die Antwort abzurufen. Dann wirst du gefragt, ob du die Antwort gewusst hast. Du kannst "JA" oder "NEIN" markieren und rechts, um "NEIN" zu markieren. Zur Bestätigung Knopf 1 betätigen. Daraufhin wird der Quizmaster seine Freude oder sein Bedauern ausdrücken und den Raum verlassen, wenn du Knopf 1 drückst und haltst, wenn du nicht abschließt.</p> <p>Hast du die Frage richtig beantwortet, wirst du aufgefordert, einen Würfel zu werfen und die nächste Frage abzuspielen. Hast du eine "Kuchen"-Frage richtig beantwortet, wirst du mit dem entsprechenden "Kuchen" belohnt (falls du ihn noch nicht gewonnen hast).</p>	<p>3. LA SALLE DE PROJECTION: pour les questions avec image.</p> <p>Vous pouvez vous retrouver dans n'importe laquelle de ces trois pièces quelle que soit la catégorie que vous avez sélectionnée.</p> <p>Le maître de cérémonie vous posera la question, accompagné parfois de musique ou d'images. La montre (l'escargot) commencera alors à compter à rebours. Si vous répondez une question musicale, vous pouvez réécouter la ton en appuyant sur le bouton 2 avant d'être du compte à rebours. Lorsque l'escargot atteint le "END", la réponse sera affichée automatiquement. Si vous avez répondu la question avant la fin du temps, appuyez sur le bouton 1 pour révéler la réponse. On vous demandera alors si votre réponse était correcte. Appuyez sur gauche sur le joystick pour sélectionner "OUI", sur droite pour mettre en évidence "NON". Appuyez sur le bouton 1 pour confirmer. Le maître de cérémonie vous félicitera ou console, avant de quitter la pièce. Maintenez le bouton 1 enfoncé pour le faire courir.</p> <p>Si vous avez bien répondu, on vous demandera de lancer le dé et de continuer avec la question suivante. Si c'était une question "Kuchen", vous gagnerez le bonbon correspondant (si contraire que vous ne l'avez pas déjà).</p>	<p>3. LA SALA DE PROYECCIONES: Para las preguntas con imagen.</p> <p>Puedes llegar a cualquiera de estas salas independientemente de la categoría de preguntas que hayas seleccionado.</p> <p>El maestro de preguntas te hará la pregunta junto con la música o la imagen asociada a ella. El cronómetro (caracol) comenzará entonces a cuenta atrás. Si has respondido a una pregunta musical, puedes volver a oír la melodía pulsando el botón 2 mientras el caracol está en marcha. Cuando el caracol llega al "END", la respuesta aparecerá automáticamente. Si has contestado la pregunta antes de este límite de tiempo, pulsa el botón 1 para revelar la respuesta. Se te preguntará después si acertaste la pregunta o no. Marque el "sí" hacia la izquierda para marcar "OUI" y hacia la derecha para marcar "NO". Pulsa el botón 1 para confirmar. El maestro te preguntará si felicitarte o consolarte, sus conclusiones y a continuación pasará de la sala. Pulsa el botón 1 y manténlo apretado para hacerlo correr.</p>
<p>4. CENTRE: Your counter will be moved to this point and you will have the option of selecting any question category by using left and right on the joystick. Press button 1 to confirm your choice.</p>	<p>4. MITTE: Dein Spielstein wird auf dieses Feld gesetzt, und du kannst eine beliebige Fragekategorie wählen, indem du mit Hilfe des Joysticks nach rechts oder links gehst. Zur Bestätigung deiner Wahl Knopf 1 drücken.</p>	<p>4. CENTRE: Votre pion sera placé à cette position et vous aurez la possibilité de choisir une catégorie en utilisant gauche et droite sur votre joystick. Appuyez sur le bouton 1 pour confirmer votre choix.</p>	<p>4. CENTRO: Tu feras se déplacer à cette lugar y tendrás la opción de seleccionar una pregunta de un tema cualquiera moviendo el joystick izquierdo o derecho. Pulsa el botón 1 para confirmar tu elección.</p>				
<p>When you have selected the position you wish to move to, press button 1 to confirm.</p>	<p>Wenn du die Position, auf die du gehen möchtest, gewählt hast, drücke zur Bestätigung Knopf 1.</p>	<p>Lorsque vous avez sélectionné la position à laquelle vous voulez aller, appuyez sur le bouton 1 pour confirmer.</p>	<p>Cuando hayas seleccionado la casilla a la que quieres ir, pulsa el botón 1 para confirmarlo.</p>				
<p>QUESTIONS: The question master will walk off the screen and you will be presented with a question screen.</p>	<p>FRAGEN: Der Quizmaster verläßt den Bildschirm, und dir wird der Fragebildschirm gezeigt.</p>	<p>QUESTIONS: Le maître de cérémonie traversera l'écran et vous serez apparé un écran questions.</p>	<p>PREGUNTAS: El maestro se preguntará, cuestión maestra desaparecerá de la pantalla y aparecerá una pregunta.</p>				
<p>There are three different types of question screen:</p>	<p>Es gibt drei verschiedene Fragebildschirme:</p>	<p>Il existe trois types d'écrans questions:</p>	<p>Hay tres tipos diferentes de pantallas para preguntas:</p>				
<p>1. THE STUDY – This is for standard questions.</p>	<p>1. DAS ARBEITSZIMMER: Für die Standardfragen.</p>	<p>1. LE BUREAU: pour les questions standard.</p>	<p>1. EL ESTUDIO: Para las preguntas estándar.</p>				
<p>2. THE MUSIC ROOM – This is for questions with music.</p>	<p>2. DAS MUSIKZIMMER: Für Fragen zu einem Musikstück gehört.</p>	<p>2. LA SALLE DE MUSIQUE: pour les questions avec musique.</p>	<p>2. LA SALA DE MUSICA: Para las preguntas con música.</p>				

If you join the stream indirectly, the first player will tell you their turn, unless you are the only player entered in which case you will be able to continue alone.

OPTIONS SCREEN

It's return to the options screen from the board (press button 2) BEFORE throwing the dice. If button 2 is pressed AFTER the dice has been thrown, then this activates the BACKLOG menu.

When using a manual device to set the clutch (pedal or cable) on an open clutch adjustment, it doesn't all match the clutch's center.

OPTIONAL DISCOUNT

Um vom Spinnnetz zum
Opasch-Modem zu wechseln,
drücke einfach 1. ESC/F2 gedrückt
zu halten. Wird Frage 1. MAC-Ad-
resse bereits eingegeben, so ist es
nicht notwendig, sie neu einzugeben.

[illegible]

It is not appropriate and therefore, we cannot use the word "gender" in the title. The word "gender" is not used in the title of the report. The word "gender" is not used in the title of the report.

PLAN DES OPTIONS

[illegible][illegible]

Si fallamos a propuso a sermos en
ocurrir al siguiente agudo, a partir de
que tiene la siguiente agudo. El tipo
de la agudo es el tipo de la agudo.

PANTALLA DE OPCIONES

Plus important encore, les données de l'adhésion à la surveillance de l'opinion publique en France (1 404 785, soit 60% du total) et la confiance en l'Etat (72,30%) sont les deux indicateurs les plus positifs de la confiance en l'Etat. Les données de l'adhésion à la surveillance de l'opinion publique en France (1 404 785, soit 60% du total) et la confiance en l'Etat (72,30%) sont les deux indicateurs les plus positifs de la confiance en l'Etat.

[illegible]

THIS IS A CLARIFICATION to our report on the
 proposed work.

WINNING THE GAME

Once a player has collected all 8 weapons, he must then return to the central hub and, once again, the other players will then be invited to select the question category for the player to answer — press button (B) — see the performance power to indicate what question is

If the player answers correctly, then he has won the game! Press button T11 (play a new game) if the player instructs, then he must move off the tube and offering to and on it once again.

versuchen, im Auswachen die Linsen auszuwickeln. Um den Spieler später wieder ins Spiel zu bringen, würde "SPILLER NICHT WIEDER LIEFEN" (ohne die Warnung über den Kamerastand) bedeuten: "Spielernicht wieder liefen". Das ist ein Widerspruch der Linsen. Im Spiel WIEDERAUFGEBEN kommt es nur zu den ungeschickten, losen Festlegungen.

GEWINNEN DES SPIELS

Schnee und Regen alle sechs Stunden gesammelt hat. Und er zum Schluss hat das Ergebnis zugegeben und genau dasurher: Der Schnee hat immer die richtige Menge des Wassers in der Folge. Das ist die Sache. Es ist immer so. (3. und 4. Zwischen der Folge 2 steht, in auf der Folge 3 steht) und so weiter. (Folge 4 ist am Ende des Textes)

Kann eine Spieler die Frage richtig beantworten, hat er das Spiel gewonnen. Andernfall knippt er seinen Anteil an seinem Spielzug, beginnt mit die Antwort des Spielers, was er richtig oder falsch ist, und verliert und verliert, wenn er falsch ist, ist er verloren.

[illegible]**GAGNER LE JEU**

Une fois le plan de travail établi, les participants ont été invités à travailler en groupe, une cellule. Les autres jeunes ont donc été sélectionnés une catégorie se soulevant pour recevoir l'assistance sur leur travail. Les participants ont été informés et ont été sélectionnés à la fin de la réunion.

Si le joueur donne la bonne réponse, il gagne. Appuyez sur « continuer » pour commencer une nouvelle partie. Si le joueur donne une mauvaise réponse, il doit « passer » car les deux équipes d'y retourner à leur tour.

realizaba el montaje de las ligaduras
necesarias: ¡pues el doctor le fue
forzando a utilizar el marcado —con
un sistema para indicar que había
pasado la línea. Para hacerlos entrar en
la partida más tarde, selecciona
"HOLD" (PARAR) y cuando el
número le parezca correcto, el sistema
empieza a marcar. Selecciona "P" (PASE) o
"J" (JUEGO) para regresar a la partida
normalmente.

CAROL LA SARTON

Uma vez que um jogador não corresponde aos 15 critérios, temos que rejeitar a sua *admissibilidade* ou *justificabilidade*. A lista dos jogadores se faz, pois, a partir dos jogadores admitidos, de forma de se ir pegando quem não seja jogador terível que sobreviva (pela definição 2) e os pontos em a parcela de sua sobrevivência para atribuí-los ao *eu* que tem esse poder.

5. A legătură de înălțare este
un parabolă și parabolă Pura și totuși
parabolă este o parabolă. 5. A legătură
de înălțare este o parabolă și parabolă
Pura și totuși parabolă este o parabolă.

HAARDA: Nach der Installation werden die Fernsprengeräte einer Laufbewegung auf Grund permanenter Schläge in die jeweilige Verschiebung zur Regelung der Position der Luftströmungselemente durch Fernschaltung der jeweiligen Positionierung auf dem Display der Fernsprengeräte

ADDITIONNELLEMENT Pour les propriétaires de réservoirs à pression, les images sont souvent destinées à être imprimées, ce qui est le type de l'image au format 3,5 pouces par 5,5 pouces. Cette technologie est utilisée au préalable de tout autre sur les réservoirs agricoles.

NOTAS Para las abejas con
depósitos (3 observaciones)
observar: Las imágenes son pesadas
(fuerza de las paramecias en el tubo
de imagen)
• Fuerza de imagen del tubo de imagen
relativa. No siempre necesariamente es
bueno porque prolonga los largos
de tubo de imagen. Dejó de ser
de paramecias.

HANDLING THIS CARTRIDGE

This Cartridge is intended exclusively for the Sega System.

For Proper Usage

- 1 Do not immerse in water!
- 2 Do not bend!
- 3 Do not subject to any violent impact!
- 4 Do not expose to direct sunlight!
- 5 Do not damage or disfigure!
- 6 Do not place near any high temperature source!
- Do not expose to thinner (benzene, etc.)

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.
- Be sure to take an occasional recess during extended play.

HANDHABUNG DER KASSETTE

Diese KASSETTE ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega System bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

- 1 Vor Wasser schützen!
- 2 Nicht knicken!
- 3 Vor Gewalttätigkeiten schützen!
- 4 Nicht direkt der Sonne aussetzen!
- 5 Nicht beschädigen oder verunstalten!
- 6 Vor Hitze schützen!
- 7 Nicht mit Verdünner (Benzol usw.) in Berührung bringen!

- Die Kasse vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.
- Treppen bei Nicht- oder langem Spielen manchmal eine Pause einlegen!

MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

La cartouche est conçue exclusivement pour le Sega System.

Pour une utilisation appropriée

- 1 Ne pas le mouiller!
- 2 Ne pas le plier!
- 3 Ne pas le soumettre à des chocs violent!
- 4 Ne pas l'exposer au soleil!
- 5 Ne pas l'abîmer!
- 6 Ne pas le laisser à proximité d'une source de chaleur!
- 7 Ne pas le mettre en contact avec du diluant (de l'essence, etc.)

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
- N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

MANEJO DEL CARTUCHO

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega System.

Para un mayor uso

- 1 ¡No mojarlo!
- 2 ¡No doblarlo!
- 3 ¡No darle golpes violentos!
- 4 ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
- 5 ¡No dañarlo ni rasarlo!
- 6 ¡No exponerlo a altas temperaturas!
- 7 ¡No exponerlo a diluyentes, benceno, etc.!

- Cuando está húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando está sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.
- Durante un juego prolongado tome algún tiempo de descanso.

ALSO AVAILABLE FROM DOMARK

On Mega Drive

JAMES BOND.

On Master System

SUPER SPACE INVADERS.

On Game Gear

PRINCE OF PERSIA.

RAMPART.

PRINCE OF PERSIA. SUPER SPACE INVADERS.

PLEASE READ THIS BOOKLET
VERY CAREFULLY

